



COMUNE DI MATERA  
Servizio Politiche Sociali

Prot. 136985/2023

I.I.S. "I. MORRA" MATERA  
Prot. 0013311 del 06/12/2023  
IV-5 (Entrata)

- Dirigenti scolastici Istituti  
secondari di secondo grado

Oggetto: evento finale "Urban Game" progetto #escomanonbevo – 16.12.2023  
Palasassi.

In relazione all'evento finale "Urban Game" del progetto #escomanonbevo, previsto per la mattinata del 16.12.2023 presso il Palasassi di Viale delle Nazioni Unite, si comunicano a seguire gli aspetti salienti per una opportuna organizzazione delle attività.

Gli studenti delle sei scuole che hanno aderito all'iniziativa, dovranno radunarsi sin dalle ore 8:30 all'ingresso della struttura, ove saranno attesi da referenti dell'Associazione Giallo Sassi, riconoscibili da un cartellino riportante il logo del progetto e saranno quindi divisi tra:

- i 30 **Tutor** che hanno partecipato ai laboratori pomeridiani;
- i 60 **Giocatori** del primo RUN (turno), 10 per ognuna delle 6 scuole che saranno già stati selezionati dai docenti di riferimento;
- i restanti (compresi gli altri 60, 10 per ogni scuola), che dovranno distribuirsi sulle gradinate versante ingresso.

Il gioco è di tipo immersivo a squadre, ideato dall'Associazione Il Vagabondo con la collaborazione dell'Associazione Giallo Sassi, con i 60 **Giocatori** (10 per ogni istituto), che sarà ripetuto 2 volte per un totale quindi di 120 Giocatori.

Il gioco sarà condotto da attori, game master e dal gruppo dei 30 studenti-**Tutor** che ha seguito il percorso formativo curato dall'Associazione Giallo Sassi (da non conteggiare nel novero dei 120 Giocatori).

I ragazzi in campo saranno coinvolti all'interno di una storia ambientata in un'isola di pirati, metafora scelta per trattare il tema del progetto.

Ogni **Giocatore** dovrà prendere parte a 12 attività, alcune individuali e altre di squadra, seguendo le indicazioni che gli verranno date di volta in volta. La durata di ogni turno-Run di gioco sarà di circa un'ora e mezza.

Si prega pertanto ciascun istituto di far pervenire per tempo l'elenco dei 10 giocatori individuati per il primo turno e dei 10 del secondo turno, per ottimizzare i tempi all'ingresso alle 8:30, ove saranno eventualmente chiamati per nome.

Gli studenti che non saranno in campo per i giochi, che saranno dislocati sulle gradinate versante ingresso, saranno coinvolti per le attività di ACI, ASM e Officinae (Simulatore di guida, Simulazione con Visore, Simulazione con Occhiali, Gioco interattivo).

Segue il programma delle attività della giornata.

Matera, 04.12.2023

IL DIRIGENTE  
Dott. Paolo MILILLO

